

 **ORIGIN**

 ELECTRONIC ARTS™

Ultima Underworld



REFERENCE GUIDE

CONTENTS

ゲームの始め方	1
メインメニュー	1
メインゲーム画面	2
移 動	4
そのほかの行動	4
魔 法	6
治 療	8
ゲームの一時停止	8
オートマップ	8
戦 鬪	9
会 話	10
キーボードによる操作	11
ローマ字配列表	14

以下のキーはPC-9801版のものです。FM-Towns版で異なる場合には（）内に表示してあります。

ゲームの始め方

インストールガイドをよく見て、ゲームをスタートさせてください。初めての場合はタイトル画面が表示されたあとに、序説アニメーションが始まります。 **ESC** を押すと、タイトルや序説をカットして、“メインメニュー”に進みます。

すでにプレイしたことがあり、ゲームをセーブしてある場合は、タイトル画面が表示されたあとは、直接、メインメニューになります。

メインメニュー

メニューの選択は、マウスでクリックするか、キーボードの矢印キーで項目を選び、 **↓** キーを押してください。

Introduction (オープニング)

オープニングアニメーションを開始します。 **ESC** キーでいつでも中断できます。

Create Character (キャラクター創造)

ゲームを始める前に、まずここを選んであなたのキャラクターを作ってください。画面の指示にしたがって、マウスまたは矢印キーで項目を選んで行きます。

Acknowledgements (スタッフ紹介)

ウルティマ・アンダーワールドIIを製作したスタッフのリストを表示します。

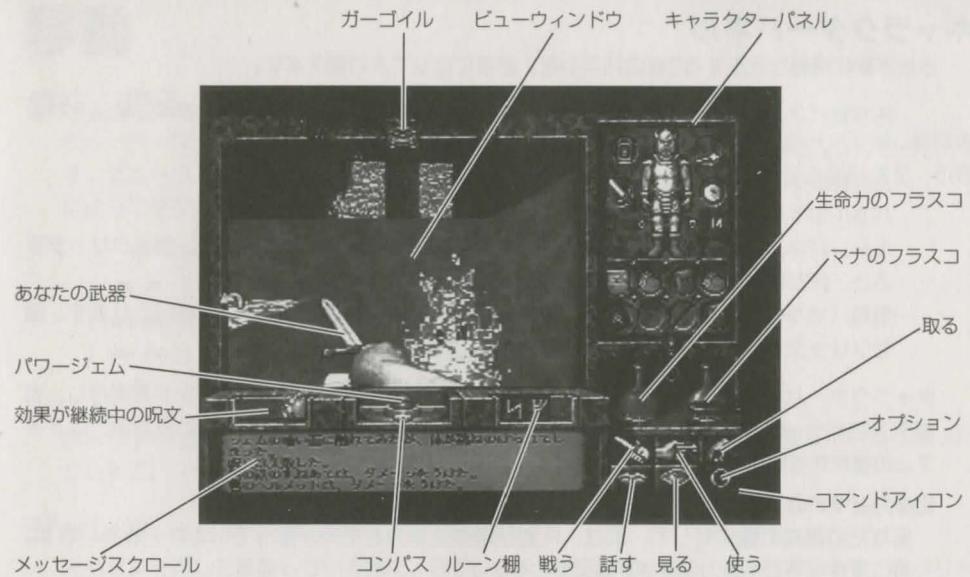
Journey Onward (旅に出る)

すでにゲームをプレイしてセーブしてある場合は、これを選ぶとセーブしたゲームのメニューが現われます。続きをプレイしたいところを選んでクリックしてください。キーボードの場合は矢印キーで選び、 **↓** を押してください。

マウスの用語について

ドラッグ ……マウスボタンを押したままマウスを移動させることです。

クリック ……マウスボタンを押して離すことです。



メインゲーム画面

ゲームが始まると、メインゲーム画面に切り替わります。

3Dビューウィンドウ

ビューウィンドウには、あなたのキャラクターから見える世界が映し出されます。

- あなたが歩けば、それにつれて周囲の景色も変わります。
- 戦闘中にダメージを受けると画面が揺れます。
- とくに大きなダメージを受けると画面が、一瞬、赤くなります。
- 水に溺れかけると画面が、一瞬、青くなります。
- 呪われたアイテムを身につけたり使ったりすると、または、呪文が爆発すると画面が、一瞬、オレンジ色になります。

通常はまっすぐ前方を見ていますが、下を向いたり、上を見上げたりすることもできます。

- 1** キーを押すと少しづつ下を向く。(ビューウィンドウ左枠 下部 をクリック)
- 3** キーを押すと少しづつ上を向く。(ビューウィンドウ左枠 上部 をクリック)
- 2** キーでまっすぐ前に向かおる。(ビューウィンドウ左枠 中央部 をクリック)

1 ~ **3** はフルキーのみ対応。

キャラクターパネル

さまざまな情報を表示する3枚のパネルを、必要に応じて入れ替えます。

- ・持ち物パネルには、あなたが所持しているもの、身につけているものがすべて表示されます。ここからは次のパネルに切り替えられます。
- ・持ち物の中のルーン袋をクリックすると、ルーンパネルに入れ代わる
- ・パネルの下の鎖をクリックすると情報パネルに入れ代わる
- ・ルーンパネルには、あなたが持っているすべてのルーンが表示されます。鎖をクリックすると、持ち物パネルに入れ代わります。
- ・情報パネルには、あなたのキャラクターの能力や体の状態などが詳しく表示されます。鎖をクリックすると持ち物パネルに入れ代わります。

キャラクターパネルでは、右クリックで、コマンドアイコンで選択したコマンドを実行し、右ボタンでドラッグするとアイテムを移動できます。左クリックは、メニューの選択またはアイテムの使用を行います。

生命力とマナのフラスコ

あなたの最高の量に対して、現在、何割程度の生命力とマナが残っているかを表わします。毒に冒されると生命力の液体が緑に変わります。

ルーン欄

ルーンパネルでクリックしたルーンストーンがここに移動します。呪文のとおりにルーンストーンを並べてここをクリックすると、呪文が発せられます。

コンパス

あなたが向いてる方角がわかります。銀色の針が北を差しています。コンパスをクリックすると、あなたの体の状態などがわかります。

メッセージスクロール

メッセージやコマンドを実行した結果などが表示されます。

パワージェム

攻撃モードで、武器に込める力を表わします。明るい緑色に輝いたとき、力は絶頂に達します。

効果が継続中の呪文

効果が続いている継続型呪文のマークが現われます。

コマンドアイコン

マウスの右ボタンに、見る、取る、使う、戦う、話すの5つのコマンドを割り当てます。また、オプションパネルを呼び出します。

ガーゴイル

戦闘モードのとき、敵のダメージの状態を目の色で表わします。

- ・緑 …… 敵はほとんど無傷。
- ・黄 …… 敵は傷ついている。
- ・赤 …… 重傷を負っている。

移動

歩く、走る、泳ぐ

ビューウィンドウの行きたい方向にマウスカーソルを合わせ、マウスの左ボタンを押し続けます。ビューウィンドウの中央からマウスカーソルを離すほど、移動の速度が上がります。位置によってマウスカーソルが形を変え、移動のパターンを示します。

- (↑) …… 前進
- (↗ ↘) …… 前進しながら左または右に進路を変えます。
- (↙ ↘) …… その場で左または右を向きます。
- (← →) …… 左または右に横歩きします。
- (↓) …… 後退

水中や氷の上では、思うように移動できません。ときには、意図しない方向に流れたり滑ったりします。

ジャンプ

左ボタンを押して移動している間に、右クリック。戦闘中は、**J** キーを押します。右クリックしたとき、どれだけの速度で走っていたかで、跳ぶ距離が決まります。

- ・動いていない状態で **J** キーを押すと、その場で垂直飛びをします。 **SHIFT J** キーで立ち幅飛びをします。
- ・移動しながらジャンプすると、まっすぐ進行方向にジャンプします。速く走るほど遠くへ飛びます。

空中を飛ぶ

“飛行”または“空中浮遊”的呪文、またはその力を持つ巻き物を使用して飛ぶことができます。呪文が効いている間は、**E** で上昇、**Q** で下降します。水平方向の移動は、ほかの移動と同じです。

そのほかの行動

クリックモード

コマンドアイコンがどれも選択されていない状態のとき、クリックモードの操作が可能です。選択されているコマンドアイコンをクリックすると、選択が解除されます。

話す

話したい相手にマウスカーソルを合わせて右ドラッグ（右ボタンを押してマウスを少し動かす）。

取る

取りたいアイテムを右ドラッグしてください。取れるアイテムなら、マウスカーソルについてきます。ビューウィンドウ内でボタンを放すと、アイテムも放れます。

戦う

持ち物パネルのキャラクターが利き腕に持っている武器をクリックすると、戦闘モードに切り替わります。もう一度クリックすると解除。

使う

持ち物パネルの中のアイテムは左クリックで使えます。ビューウィンドウのアイテムは、右ドラッグ。使わずに“取る”になってしまふものは、コマンドアイコンを使ってください。

注意：オプションメニューはクリックモードから呼び出すことはできません。コマンドアイコンか、キーボードを使ってください。

アイコンモード

オプション以外のコマンドアイコンをクリックすると、その行動がマウスの右ボタンに登録されます。

オプションアイコン

ゲームプログラムに関するオプションメニューが現われます。目的の項目をクリックしてください。

• Save (セーブ)

どこまでプレイしたかを、その時点でのあらゆるゲームの状況とともに記録します。4つまで記録を残すことができます。ひとつにつき約500キロバイトのハードディスクの空きスペースが必要です。ゲームを終了する前に、かならずセーブしてください。

• Restore (ゲームの読み込み)

セーブした時点でゲームを戻します。番号をクリックすると、そこに記録された状態にゲームが戻ります。

• Music (音楽)

音楽のオンオフを切り換えます。

• Sound (効果音)

効果音のオンオフを切り換えます。

• Detail (解像度)

ビューウィンドウの画質を切り換えます。

• Quit (ゲーム終了)

プログラムを終了し電源を切ってもよい状態にします。このオプションではセーブはできません。

• Return (ゲームに戻る)

ゲームを再開します。

“話す”アイコン

これをクリックし、話したい相手を右クリック。

“取る”アイコン

これをクリックし、取りたいアイテムを右ボタンでドラッグ。

“見る”アイコン

これをクリックし、見たいアイテムを右クリック。

“戦う”アイコン

これをクリックすると戦闘モードに切り替わります。右ボタンを押すと武器に力が込められ、十分に力が溜まつたら、ボタンを放します。

“使う”アイコン

これをクリックし、通常は使いたいものを右クリック。鍵や金庫のように使う対象を指定するものは左クリック。例えば、鍵を左クリックし、鍵の絵がアイテムスロットに残ったまま、マウスカーソルが鍵の形になったら、開けたいドアに合わせて右クリック。

魔法

魔法には、次の3つが必要です。

マナ

呪文には、それが属するサークルの数を3倍した数のマナ・エネルギーが必要です。

キャラクターレベル

レベル数を2で割って端数を切り上げた数と同じサークル数までの呪文しか使えません。

ルーンストーン

これを使って呪文を組み立てます。

呪文の使い方

上の3つの条件が整ったら、呪文を発することができます。持ち物パネルのルーン袋をクリックし、呪文を構成するルーンストーンを、頭から順番にクリック。ルーン棚にルーンストーンが正しく並んだら、ルーン棚を左クリック。

目標型の呪文

呪文をかける目標の指定が必要な呪文の場合は、ルーン棚の呪文を左クリックすると、通常の目標型呪文ではマウスカーソルが青い十字形に、ミサイル型の攻撃用呪文では赤い“○”に変わるので、それを目標に合わせて、もう一度、右クリックします。
(呪文は失敗する場合もあります)

ルーン式魔法の8つのサークル

第1サークル

食料生成I△△
罠の探知△△△
光△△
武勇△△△
魔法の矢△△
防御の壁△△△

第2サークル

恐怖△△
死の追跡者△△△
跳躍△△
軽い治療I△△
炎のルーンI△△
緩慢降下RMK

第3サークル

出血△△
解毒△△
ルーンの解除△△△
稻妻△△
暗視△△
スピードR△K
水上歩行△△

第4サークル

耐火△△
治療I△
ミサイル防御△△K
毒の武器△△△
罠の解除△△
怪物識別△△

第5サークル

火球KP
空中浮遊△PK
看破△△△
魔法の名△△
アンデッド破壊△△△
念動△△△

第6サークル

誘惑△△△
昼光△△
ゲートトラベルARK
強い治療△△△
透明化△△
麻痺△△△
広域稻妻△△△

第7サークル

魔法衛星△△△
集団混乱△△△
入口△△△
看破△△△
衝撃波△△

第8サークル

炎の風△△
飛行△△△
時間凍結△△
鋼鉄の体I△△
完全回復△△△
放浪の目△△△

治療

失った生命力を回復させ、病から立ち直るには、食事をして眠るか、治療の呪文を使います。ただし、治療の呪文ではマナは回復しません。生命力を回復させる呪文は、“軽い治療”、“治療”、“完全回復”などがあり、回復できる度合が異なります。“解毒”は体の毒を抜きますが、生命力の回復は行いません。“完全回復”は、生命力、毒、空腹、疲労など、マナを除くすべての治療と回復を行います。

生命力とマナの両方を回復させる方法は睡眠だけです。 [F10] ([PF10]) キーを押すか、寝袋を“使う”ことでキャラクターは眠ります。目覚めたときに、生命力とマナが少し回復しています。ただし、非常に空腹のときや、寝て起きたばかりのときは、あまり効果はありません。

ゲームの一時停止

オプションアイコンをクリックすると、オプションメニューが現われ、ゲームの時間が停止します。 [□] で再開します。キーボードからは、 [F6] ([PF6]) で停止、もう一度 [F6] ([PF6]) で再開します。

オートマップ

マップを“使う”と、画面いっぱいにマップが表示されます。黄色い虫ピンがあなたの位置を示します。新しい場所へいくたびに、自動的にあなたの周囲の地形がマップに記録されます。しかし、場所によっては、オートマップに記録されず、あなたの位置もわからなくなるところもあります。

マップの切り換え

マップ右上にある赤いジェムの各面をクリックすると、そこにつながっている世界のマップに切り替わります。中央の城が描かれた部分をクリックすると、ロード・ブリティッシュ城のマップになります。

右の上下隅の折り返しをクリックすると、上下のレベルのマップに切り替わります。

書き込み

メモを書き込みたい場所に羽根ペンの形のマウスカーソルを合わせてクリックすると、マウスカーソルが書き込みモードになります。キーボードから文字をタイプしてください。カタカナもかけますが、ローマ字変換での入力はできません。もう一度クリックするか、 [ESC] または [□] キーを押すと、普通のマウスカーソルに戻ります。

書き込みを消したい場合は、インク消しアイコンをクリックし、マウスカーソルがインク消しの形に変わったら、それを消したい部分に合わせ、クリックします。

マップを閉じる

オートマップを閉じてゲームに戻るには、「Close」をクリックするか、**ESC** キーを押してください。

戦闘

通常の武器を使う場合

- 持ち物パネルのキャラクターが利き手に持っている武器をクリック。または、“戦う”アイコンをクリック。
- ビューウィンドウにマウスカーソルを置き、攻撃のタイプを決める（攻撃のタイプを見てください）。
- マウスの右ボタンを押し続け、武器に力を込める。
この間も、左ボタンを押すと移動することができます。
- パワージェムの色が明るくなり輝き出す。色の明るさが、武器にどれだけの力が込められたかを示しています。
- 右ボタンを放すと攻撃します。パワージェムが暗い緑色のときに右ボタンを放すと、攻撃は中止されます。

攻撃のタイプ

振り下ろす

ビューウィンドウの上段3分の1にマウスカーソルを置いて右ボタンを押す。

横に振り払う

ビューウィンドウの中段3分の1にマウスカーソルを置いて右ボタンを押す。

突く

ビューウィンドウの下段3分の1にマウスカーソルを置いて右ボタンを押す。

飛び道具を使う場合

- 持ち物パネルのキャラクターの利き手に飛び道具を持たせ、その武器に合った矢（石）があることを確認して、戦闘モードにはいります。
- 右ボタンを押して、武器に力を込める。この時点では狙いを定める必要はありません。
- パワージェムが緑に輝くと、マウスカーソルが赤い“○”に変わり、発射準備が完了です。
- マウスカーソルを目標に合わせます。
- 右ボタンを放すと、矢（石）が発射されます。

会話

人や生き物と会話をする方法は次のとおりです。

- “話す”アイコンをクリック。
クリックモードではこの必要はありません。
- 話したい相手にマウスカーソルを合わせて右クリック。クリックモードでは、相手を右クリックしたあとボタンを押したまま、少しマウスを動かしてください。画面に会話スクロールが現われ、相手の言葉が表示されます。それに対するあなたの答は、メッセージスクロールに現われます。
- 自分の返事として相手に言いたい文章をメッセージスクロールから選びクリックするか、その番号をキーボードからタイプします。
- 相手の話を読み、それに対する答を選んでいってください。相手の話の最後に [MORE] と出たら、その続きがまだあることを示しています。会話スクロールをクリックするか、なにかキーを押してください。たまにあなたの答に、「それは……」という選択肢が現われます。これは、選択肢にはない特別な合言葉や人の名前などを言うときのものです。これを選んだら、キーボードから適切な単語を入力してください。**F3**（**PF3**）キーでひらがな/カタカナ/ローマ字入力の選択ができます。
- 別れの挨拶をして会話が終ると、自動的に通常のゲーム画面に戻ります。戻らない場合は、画面をクリックするか、なにかキーを押してください。

物々交換の方法

- 会話の答のなかに、物々交換をしたいという意味の選択肢が現われたら、それを選びます。
- 交換にしたいアイテムを持ち物パネルから自分の側の物々交換エリアに移します。
- 相手のエリアからは欲しいアイテムを、こちらのエリアからは、それと交換したいアイテムをそれぞれクリックして、赤いランプをつけます。
- 相手の意見を聞く答を選ぶ。あるいは、「考えさせてくれ」を選び、取り引きの損得を確認します。
- 相手が取り引きに応じると、あなたが獲得したアイテムと、取り引きに使わなかったあなたのアイテム以外がエリアから消えてなくなります。残ったアイテムを、自分の持ち物パネルにしまってください。
- 相手が取り引きに難色を示したら、アイテムを変えて、相手が納得するまで試してみてください。
- 物々交換が終わると、エリアに残っていたアイテムは、あなたの足元に置かれます。

アイテムのやりとり

- 相手に渡したいアイテムは、自分の側の物々交換エリアに置きます。
- 相手にそれを渡したいという内容の会話を選びます。状況によっては、そのままで相手が気付くこともあります。
- 相手があなたにアイテムをくれるときは、直接、マウスカーソルに渡されます。そのまま持ち物パネルに移してください。

アイテムの修理

ダメージを受けた武器や防具の修理方法は、次のとおりです。

- 金床を“使う”。
- マウスカーソルが金床になったら、修理したいアイテムに合わせて右クリック。
- 修理の難易度がメッセージスクロールに表示され、修理するかどうかを尋ねられます。
- “はい”または“いいえ”を選択します。

キーボードによる操作

キーボードでの操作は、少々複雑になります。たとえば、**D** と **CTRL D** では、まったく違います。しかし、マウスではなく、キーボードにしかないコマンドもあります。マウスを使う場合でも、それだけはキーボードを使わなければなりません。キーボードでのみ操作できるコマンドのうち、次の2つについては、とくに説明をしておきましょう。

キーボードコマンド対応表

*のついているものはキーボードでしかできません。

メニュー

	ひとつ上の項目へ移動
	ひとつ下の項目へ移動
	ひとつ左の項目へ移動 (2列のメニューのみ)
	ひとつ右の項目へ移動 (2列のメニューのみ)
	または HOME/CUR (前行 または HOME) 項目の先頭に移動 (2列のメニューのみ)
	または HELP (次行 または 半角/全角) 項目の最後に移動 (2列のメニューのみ)

通常の移動

W	前へ走る	SHIFT W または SHIFT S
S	前へ歩く	高速に前進 (ガーゴイルをクリック)
A	左を向く	SHIFT A 左へ45度向く (コンパスの左をクリック)
D	右を向く	SHIFT D 右へ45度向く (コンパスの右をクリック)
Z	左へ横歩き	
C	右へ横歩き	
X	後ろへ下がる	SHIFT X 高速に後退

そのほかの移動

1	下を向く (フルキー)
2	前を向く (フルキー)
3	上を向く (フルキー)
E	*飛行中の上昇
Q	*飛行中の下降
J	ジャンプ
SHIFT J	*立ち幅跳び

戦闘モード

P	上段から振り下ろし
;	横に払う
.	突く

特殊機能

F1 (PF1)	戦闘モード
F2 (PF2)	使うモード
F3 (PF3)	取るモード
F4 (PF4)	話すモード
F5 (PF5)	見るモード
F6 (PF6)	オプション (一時停止)
F7 (PF7)	キャラクターパネルの入れ代え
F8 (PF8)	呪文を発する
F9 (PF9)	*追跡の技能を使う
F10 (PF10)	眠る

ゲームオプション

CTRL	D	解像度の変更
CTRL	F	効果音のオンオフ切り換え
CTRL	M	音楽のオンオフ切り換え
CTRL	Q	ゲーム終了
CTRL	R	ゲームの読み込み
CTRL	S	セーブ
ESC		ゲームの再開
GRPH	F-1 (無変換 PF1 または 補正 PF1)	Y補正 (画面の明るさの切り替)

カーソル移動

(ゲーム中とオートマップ上)

1 ~ 9	カーソルの移動 (テンキー)
0	マウスの左ボタン (テンキー)
・ (000)	マウスの右ボタン (テンキー)
TAB	キャラクターパネル、コマンドアイコン、ビューウィンドウ間のカーソル移動
SHIFT TAB	上記 TAB の反対回り

かな入力モードの切り替え

F-3 (PF3) モード切り替えキー (マップ画面を除く文字入力時)

入力モードの表示とその内容

カナ (かな漢字) キーがオンのときは、通常のカナ入力モードになります。画面右下に表示される入力モードは「/」の左右が次のようになってております。

カナキーがOFFの時に入力される文字 / カナキーがONの時に入力される文字

モード表示	カナ かな漢字	がオフ	オン
英/かな		英数	ひらがな
英/カナ		英数	カタカナ
R/かな		ローマ字ひらがなひらがな	
R/カナ		ローマ字カタカナ	カタカナ

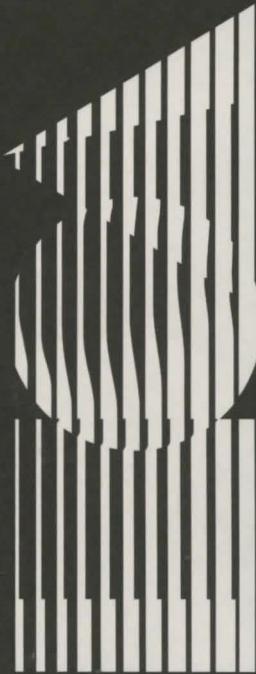
ローマ字配列表

あ A	い I	う U	え E	お O	ー (長音記号) - (ハイフンまたはマイナス)				
か KA	き KI	く KU	け KE	こ KO	きゃ KYA	きい KYI	きゅ KYU	きえ KYE	きょ KYO
さ SA	し SI	す SU	せ SE	そ SO	しゃ SYA	しい SYI	しゅ SYU	しえ SYE	しょ SYO
し SHI					SHA		SHU	SHE	SHO
た TA	ち TI	つ TU	て TE	と TO	ちゃ TYA	ちい TYI	ちゅ TYU	ちえ TYE	ちょ TYO
					てゃ THA	てい THI	てゅ THU	てえ THE	てょ THO
な NA	に NI	ぬ NU	ね NE	の NO	にゃ NYA	にい NYI	にゅ NYU	にえ NYE	にょ NYO
は HA	ひ HI	ふ HU	へ HE	ほ HO	ひゃ HYA	ひい HYI	ひゅ HYU	ひえ HYE	ひょ HYO
		ふ FU			ふあ FA	ふい FI		ふえ FE	ふお FO
ま MA	み MI	む MU	め ME	も MO	みゃ MYA	みい MYI	みゅ MYU	みえ MYE	みょ MYO
や YA		ゆ YU	いえ YE	よ YO					
ら RA	り RI	る RU	れ RE	ろ RO	りゃ RYA	りい RYI	りゅ RYU	りえ RYE	りょ RYO
					りゅ LYA	りい LYI	りゅ LYU	りえ LYE	りょ LYO
わ WA				を WO					
					ん NN				
					N'				
					N (次に子音がくるとき)				



が GA	ぎ GI	ぐ GU	げ GE	ご GO	ぎゃ GYA	ぎい GYI	ぎゅ GYU	ぎえ GYE	ぎよ GYO
ざ ZA	じ ZI	ず ZU	ぜ ZE	ぞ ZO	じゃ ZYA	じい ZYI	じゅ ZYU	じえ ZYE	じよ ZYO
だ DA	ぢ DI	づ DU	で DE	ど DO	ぢゃ DYA	ぢい DYI	ぢゅ DYU	ぢえ DYE	ぢよ DYO
ば BA	び BI	ぶ BU	べ BE	ぼ BO	びゃ BYA	びい BYI	びゅ BYU	びえ BYE	びよ BYO
ぱ PA	ぴ PI	ぷ PU	ペ PE	ぽ PO	ぴゃ PYA	ぴい PYI	ぴゅ PYU	ぴえ PYE	ぴよ PYO





©1992,1995 ORIGIN Systems, Inc.

©1995 Electronic Arts.

発行 エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルーツ外苑